

## 5. Miscellaneous Rules

```
#####
#####
```

### Erschöpfung und Verwundung

Durch Erschöpfung oder Verwundung wird der Charakter in seinen Fertigkeiten behindert.

| Manöverabzug   | Verbliebene Ausdauerpunkte | Verbliebene Trefferpunkte |
|--|----------------------------|---------------------------|
| 0  | 100%                       | 100%                      |
| -10  | 50%                        | 75%                       |
| -20  | 25%                        | 50%                       |
| -30  | 10%                        | 25%                       |
| -40  | 0%                         | 0%                        |
| <b>Tabelle 4.1 Bewegungen bei Erschöpfung und Verwundung</b> |                            |                           |

Sinken die Ausdauerpunkte unter Null verliert der Charakter Trefferpunkte entsprechend seiner Anstrengungen.

### Weniger als null Trefferpunkte

Wenn die Trefferpunkte (Hp) auf Null oder darunter sinken, ist die Bewegungsfreiheit des Betroffenen stark eingeschränkt, wenn er nicht zu Schaden kommen will. Es bedarf weiterhin einer gewissen Selbstbeherrschung, nicht das Bewußtsein zu verlieren.

Alle möglichen Handlungen werden einer von fünf Gruppen zugeordnet.

| Gruppe | Handlungen   |
|--------|--|
| Ruhe   | nur denken, z.B.: schlafen, liegen   |
| Leicht | leise Reden, schwache Bewegungen, z.B.: angelehnt stehen, mentale Sprüche (nicht nur Mentalbereichssprüche). |
| Mittel | laut reden, bewegen, z.B.: stehen, kriechen, einfache Sprüche.   |
| Schwer | normal agieren, z.B.: gehen, normale Sprüche, normaler OB/DB (incl. Abzüge).                                 |
| Absurd | Wunde ignorieren, z.B.: 'I can handle the dragon', keine Abzüge beim OB.                                     |

**Tabelle 4.2 Bewegungsgruppen bei weniger als 0 Trefferpunkten**

Welchen Schaden man für welche Handlung nimmt, und welchen Rettungswurf (RR) man schaffen muß, damit man beim Übergang von einem Zustand in den anderen noch bei Bewußtsein bleibt, entnimmt man [Tabelle 4.3](#).

|                |         | Bewegungsgruppe |      |        |        |        |        |
|----------------|---------|-----------------|------|--------|--------|--------|--------|
| Negative Hits  | RR-Test | Manöverabzug    | Ruhe | Leicht | Mittel | Schwer | Absurd |
| 0 bis Co Bonus | 0       | 0               | 0    | 0      | 1      | 3      | 5      |
| bis 1/4 Co     | 25      | -10             | 0    | 1*     | 3      | 5      | 10     |
| bis 1/2 Co     | 50      | -20             | 1*   | 5      | 10     | 15     | 20     |
| bis Co         | 100     | -30             | 3*   | 7      | 15     | 20     | Tod    |

\* Der Schaden kann durch Erste Hilfe verhindert werden.

**Tabelle 4.3 Schaden mit weniger als 0 Trefferpunkten**

## Glückspunkte

Glückspunkte sind dazu da, einem Mißgeschick oder einem schweren Treffer zu entgehen. Sie sollen dem Charakter das Leben verlängern und vor allem über die ersten Level hinweghelfen. Die Anzahl der Glückspunkte sieht man in der nachfolgenden Tabelle. Die Regeneration der Glückspunkte ist von der Klasse des Charakters und den Abenteuern abhängig, sollte aber in der Regel zwischen 1 und 3 Punkten pro Level liegen.

| Level | #GP |
|-------|-----|
| 01-05 | 5   |
| 06-10 | 4   |
| 11-15 | 3   |
| 16-20 | 2   |

| Level | #GP |
|-------|-----|
| ab 21 | 1   |

**Tabelle 4.4 Glückspunkte**

Gibt jemand einen Glückspunkt aus, so bekommt er zu dem neuen Resultat auch noch einen B-Stress Critical, der mit dem neuen Wurf ebenfalls bestimmt ist.

## Bewegung, Belastung und Erschöpfung

### Bewegung

Die Bewegungsweite (BW) eines Charakter basiert auf seiner Basisbewegungsweite, seinem Tempo und einem eventuellen Manöverwurf.

$$BW = \text{Basisbewegungsweite} \times \text{Tempofaktor} \times (\text{Manöverwurfergebnis}/100)$$

### Basisbewegungsweite

Die Basisbewegungsweite gibt die Strecke an, die man normalerweise in einer Runde (10 sec) zurücklegt. Sie errechnet sich wie folgt:

$$\text{BBW} = \text{Schrittweite} + \text{Schnelligkeitsbonus} \\ - \text{Gewichtsbehinderung} - \text{Rüstungsschnelligkeitsmalus} \\ + \text{Stärkebonus (kann die letzten beiden Modifikationen aufheben)}$$

### Schrittweite

Die Körpergröße beeinflusst auch die Schrittweite und zwar wie folgt:

$$SW = 50 + (\text{Körpergröße in cm} - 185) / 3$$

## Tempo

Jede Runde muß der Charakter sein Tempo festlegen. Dies hat drei Effekte:

- Das Tempo gibt den Faktor an, mit dem seine Basisbewegungsrate multipliziert wird.
- Es bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Manövers.
- Es bestimmt die Ausdauerpunkteverluste.

| Tempo              | Tempofaktor | Schwierigkeitsgrad | Ausdauerverlust  |
|--------------------|-------------|--------------------|------------------|
| Gehen              | 1x          | keiner             | 1 alle 30 Runden |
| Schnelles Gehen    | 1.5x        | Routine            | 1 alle 6 Runden  |
| Rennen             | 2x          | Routine            | 1 alle 2 Runden  |
| Sprinten           | 3x          | Einfach            | 5 pro Runde      |
| Schnelles Sprinten | 4x          | Einfach            | 25 pro Runde     |
| Rasen              | 5x          | Leicht             | 40 pro Runde     |

**Tabelle 4.5 Tempoauswirkungen**

Beim Tragen von Rüstung und Beladung mit zuviel Gewicht sind nicht mehr alle Tempoarten erlaubt.

| Behinderung                               | Erlaubtes Tempo      |
|---|----------------------|
| Rüstungsschnelligkeitsmalus -10 bis -15   | bis Schneller Sprint |
| Rüstungsschnelligkeitsmalus -16 bis -45   | bis Sprinten         |
| Rüstungsschnelligkeitsmalus über -45      | bis Rennen           |
| Bis zu 20% des Körpergewichts tragen      | Alle                 |
| Von 21% bis 40% des Körpergewichts tragen | bis Schneller Sprint |
| Von 41% bis 60% des Körpergewichts tragen | bis Sprinten         |
| Über 60% des Körpergewichts tragen        | bis Rennen           |

**Tabelle 4.6 Tempoeinschränkungen**

## Gewichtsbehinderung

Grundsätzlich kann man 15% seines Körpergewichts tragen, ohne behindert zu werden. Trägt man mehr berechnet sich die Gewichtsbehinderung wie folgt:

$$GB = ( (\text{getragenes Gewicht} / \text{eigenes Gewicht}) * 100 ) - 15$$

## Stärkebonus

Wenn die Gewichtsbehinderung errechnet wurde, kann der Stärkebonus verwendet werden, um diese aufzuheben. Wenn der Stärkebonus größer als die Gewichtsbehinderung ist, kann er dazu verwendet werden auch noch den Rüstungsschnelligkeitsmalus ganz oder teilweise zu kompensieren.

## Erschöpfung

Bewegungen unter extremen Bedingungen, in schwierigem Gelände, mit hoher Traglast oder mit höherem Tempo erhöhen die Verluste an Ausdauerpunkten.

### Erschöpfung durch höheres Tempo:

Der Charakter verliert entsprechend seinem Tempo Ausdauerpunkte ([siehe Tabelle 4.5](#)).

### Erschöpfung durch Kampf und Magie:

Beim Kämpfen und Zaubern werden natürlich mehr Ausdauerpunkte als normal verbraucht.

| <b>Situation</b>   | <b>Ausdauerverlust</b> |
|--------------------|------------------------|
| Nahkampf           | 1 alle 2 Runden        |
| Fernkampf          | 1 alle 6 Runden        |
| Spruchvorbereitung | 1 pro Runde            |
| Spruch sprechen    | 1 pro Runde            |
| Konzentration      | 1 alle 6 Runden        |

**Tabelle 4.7 Erschöpfung durch Kampf und Magie**

## Erschöpfungsmodifikationen

Tabelle 4.8 gibt Faktoren an, mit denen die Ausdauerverluste unter schwierigen Bedingungen multipliziert werden.

| <b>Situation</b>                  | <b>Faktor für Ausdauerverluste</b> |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| Temperatur über 35° C             | 2x                                 |
| Temperatur über 45° C             | 4x                                 |
| Temperatur über 55° C             | 8x                                 |
| Temperatur unter -5° C            | 2x                                 |
| Temperatur unter -15° C           | 3x                                 |
| Temperatur unter -30° C           | 5x                                 |
| Temperatur unter -45° C           | 8x                                 |
| Rauhes Gelände                    | 2x                                 |
| Bergiges Gelände                  | 3x                                 |
| Sandiges Gelände                  | 3x                                 |
| Sumpfgebiet                       | 4x                                 |
| Treffer oder Wundenmalus über 25% | 2x                                 |
| Treffer oder Wundenmalus über 50% | 4x                                 |
| Mehr als 10 Stunden kein Schlaf   | 2x                                 |
| Mehr als 15 Stunden kein Schlaf   | 3x                                 |
| Mehr als 20 Stunden kein Schlaf   | 4x                                 |
| Mehr als 25 Stunden kein Schlaf   | 5x                                 |

| Situation                                     | Faktor für Ausdauerverluste |
|---|-----------------------------|
| <b>Tabelle 4.8 Erschöpfungsmodifikationen</b> |                             |

From:

<http://wiki.rms.rainer-muetze.de/> - RMS-Wiki



Permanent link:

<http://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/misc?rev=1591123765>

Last update: **2020/06/02 20:49**